

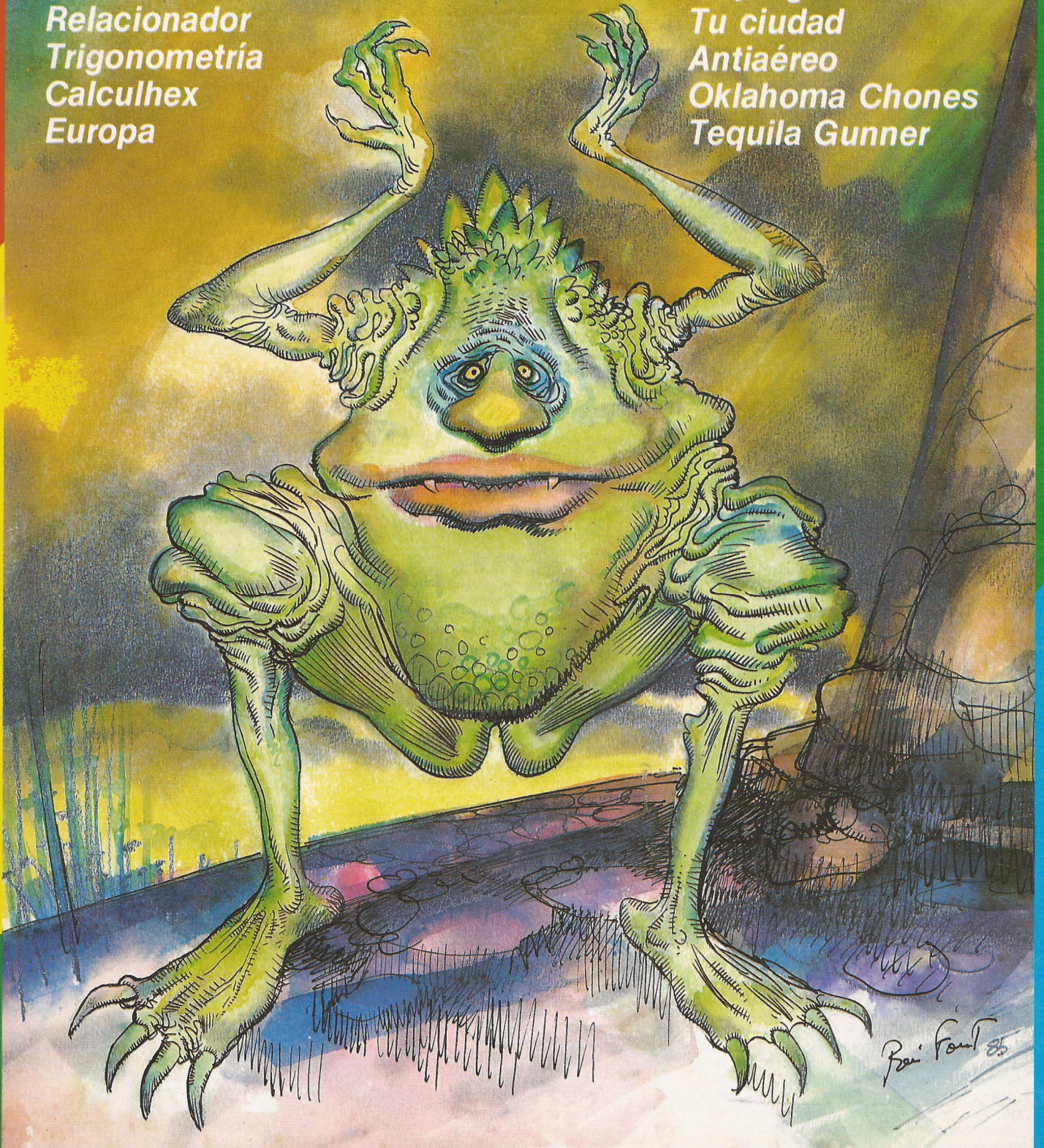
SPECTRUM

# LOAD 'N' RUN

RECOPIACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

Construcciones tridimensionales.  
Relacionador  
Trigonometría  
Calculhex  
Europa

La jungla  
Tu ciudad  
Antiaéreo  
Oklahoma Chones  
Tequila Gunner



# Editorial

Desde hace tiempo venimos recibiendo peticiones para que incluyéramos más utilidades y para que la revista tuviera más contenido. Pues bien, con el año nuevo empezamos a materializar estas peticiones. Tienes en tus manos el nuevo formato de LOAD'N'RUN, que no es definitivo, sino que se irá ampliando paulatinamente. Dentro encontrarás programas para jugar, para aprovechar mejor tu ordenador y también para ayudarte en el "cole". Podrás saborear un relato de ciencia-ficción y te enterarás de lo último en música, entre otras cosas. Además de toda la ilusión del mundo para complacerte, hemos añadido un gran número de premios. Mira atentamente el

interior de la caja que contiene la cassette..., y felicidades si resultas ser uno de los muchos afortunados. Si no es así, no te preocupes, cada mes tendrás la oportunidad de recibir un espléndido regalo. Quiero finalizar esta breve introducción haciéndote una promesa: podrás comprobar por ti mismo como mensualmente vamos aumentando la calidad y originalidad de nuestro LOAD'N'RUN; verás como nos vamos transformando para ser más amenos, más divertidos, más novedosos..., en una palabra: los mejores. No lo olvides. Te esperamos en el quiosco o librería cada final de mes, ¡FELIZ AÑO 1986!

EDITA:  
DUPLISON, S.A.  
Apartado de Correos 36.099  
08080 BARCELONA  
Tel.: (93) 329 24 16

Director  
José María Esteban  
Director de publicidad  
Pere Pérez

Supervisión técnica  
Alex Lara

Maquetación y diseño  
Eduard Benito

Secretaría de redacción  
Laura Soler

Fotografía  
Héctor Ibáñez

Ilustración  
Josep María Beá, Damián Carulla, Gallardo,  
Manolo García, Mediavilla

Colaboradores  
Kike Albareda, José Carrasco, Hermes Coll,  
Santi Cholbi, Rafael Escoté,  
Juan Ignacio Esteban, Juan Floriach,  
Josep Mas Kitflus, Luis Antonio Martínez Amago,  
Cinta P. García, Pere Puig.

Corresponsales  
Corrado Vantaggiato (Milán), Danielle Faulcau  
(París), Bill Boy (New York), Ber Watson (Londres)

Impresión  
GRAFICAS MIBA  
Ntra. Sra. de los Reyes, 9 - Barcelona  
D.L. B-450/85

Fotocromos  
TECFA  
Pedro IV, 160 - Barcelona  
CROMOHERMA  
Calle del Angel, 10 - Barcelona

Fotocomposición  
TYPEX, S.A.  
Llansá, 37 - Barcelona

Distribuye  
COEDIS, S.A.  
Valencia, 245 - Barcelona

Se solicitará control O.J.D.

# Correspondencia

Queridos amigos de LOAD'N'RUN:

Me he animado a escribiros porque tengo algunos problemas de carga con algún juego de vuestras cintas. Sin ir más lejos el programa de «Jonas» inicia la carga normalmente, llega hasta el final, y una vez aquí se borra de la memoria, es decir, me hace como un NEW. Lo he intentado 3 ó 4 veces y siempre me pasa lo mismo.

También os quisiera hacer una consulta sobre el programa de las «Olimpiadas 1.ª parte», pues en una de las pruebas no consigo pasar nunca. Esta prueba es la del salto de altura, me gustaría que me diérais una breve explicación sobre su funcionamiento.

Bueno, pues en mi modesta opinión sois la mejor revista de software.

Un abrazo.

ANGELA PEREZ  
SEVILLA

Querida Angela:

Cartas como la tuya son las que nos hacen seguir adelante e intentar superarlos para ofrecerlos los mejores juegos.

Sobre la consulta del juego de Jonas, tenemos que decirte que esto no tiene explicación, a nosotros también nos ha ocurrido alguna vez y hemos indagado para que nos dieran una respuesta convincente, pero no hemos tenido suerte. Ocorre a veces, que a base de cargarlo varias veces llega a cargarse, pero hay otras que no hay manera de conseguirlo. De todas formas vamos a darte

una serie de consejos, que no son infalibles, pero te ayudarán a que no te ocurra muy a menudo:

1.— Trata de mantener siempre los cabezales de cassette bien limpios, basta con pasarles un algodoncito impregnado de alcohol cada cierto tiempo.

2.— Pásale por delante de los cabezales, pero sin llegar a tocarlos, un imán para desmagnetizar el cabezal.

En cuanto a la manera de pasar limpiamente el listón, en el salto de altura es muy sencilla. Una vez llegues a la línea de batida oprime el botón durante un momento, y cuando estés en lo más alto, vuelve a oprimirlo hasta que se pare en 20 grados. Esperamos que con estas explicaciones no tengas más problemas con esta prueba.

Saludos de LOAD'N'RUN.



Ilustración de Josep Maria Beá

JOSEP MARIA BEA FONT, Barcelonés, es uno de los dibujantes españoles más decisivos de las dos últimas décadas. Tanto en el cómic como en la ilustración destaca de modo especial por su estilo personal e inconfundible. No obstante, es un creador de asombrosa versatilidad que además del sello Beá ha sabido crear el estilo Sánchez Zamora (uno de los seudónimos que utiliza) de técnica bien distinta. Es además un mago del collage. Ha recibido numerosos premios y sus dibujos se han editado en medio mundo, desde U.S.A. a Yugoslavia, pasando por la práctica totalidad de la Europa comunitaria. Por su libro didáctico «La técnica del cómic» le fue concedido el Premio Ciudad de Barcelona a la mejor labor de información y animación cultural. En la actualidad dirige la Editorial Intermagen y edita la revista de humor Canibal. Entre los álbumes que ha publicado pueden destacarse: «Sir Leo», «Seres, dioses y espacios», «Peter Hipnos», «Historias de terror», «Historias de la taberna galáctica», «En un lugar de la mente», «La esfera cúbica», «La muralla», «Siete vidas», «Once nombres», «El estado de Joey», «Mediterráneo», «Fobia»... Además de dibujar, toca la guitarra (estuvo en el grupo Los Dálmatas) y escribe textos cargados de sano y fino humor.

¡¡BUSCA TU PREMIO!!  
Busca bien tu cassette y puedes encontrarte una sorpresa en forma de premio. ¡¡Suerte!!

**muy importante**

## PARA CARGAR PROGRAMAS

### INICIO:

Conectar el Spectrum a la red eléctrica. Poner la cassette en la grabadora. Cuidar que la cinta esté rebobinada.

En la pantalla, aparecerá una inscripción:

© 1982 SINCLAIR RESEARCH LTD.

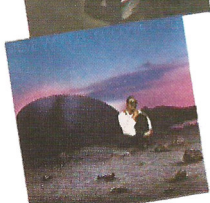
Pulsar LOAD. A continuación, pulsar SYMBOL SHIFT y, sin dejar de oprimirlo, pulsar dos veces”.

Después, pulsar ENTER.

Inmediatamente, poner en marcha la grabadora oprimiendo el PLAY. El programa se empezará a cargar automáticamente y, en la pantalla, aparecerá un cuadro de color cambiante y unas líneas horizontales en movimiento: indican que se está cargando el programa.

Esperar a que el programa esté totalmente cargado, para pulsar el STOP de la grabadora.

Los programas de 48 K tienen, lógicamente, más tiempo de carga. Esperar a que el juego os sea presentado en pantalla y no aparezcan más líneas horizontales en movimiento para parar la grabadora.



# Discos de Interés

A partir de ahora encontrarás cada mes en L'N'R una guía orientativa de las novedades discográficas más interesantes que se han puesto a la venta. Como podrás apreciar reseñamos los más significativos e incluimos una pequeña guía de recomendaciones, así mientras juegas podrás disfrutar también escuchando la música del momento.

**EURYTHMICS AND ARETHA FRANKLIN:** “Sisters are doin’it for themselves” (Maxi RCA).- Dos generaciones juntas para hacer un excelente rock de siempre. El maxi “Sisters are doin’it for themselves” es el clásico larga duración que puedes oír en cualquier momento y lugar.

**MADNESS:** “Mad not mad” (LP Virgin).- Ya estábamos como locos esperando ver aparecer este disco. Madness sorprendieron en sus orígenes con canciones sencillas y lo cierto es que su evolución no ha sido como muchos esperaban, lo que ha creado cierta polémica en torno a ellos.

**400 BLOWS:** “Runaway breakdown” (Maxi D.R.O).- Estamos ante un grupo que marca pauta. Su música parte de la base de un tecno-pop bien instrumentado que hace mover tus instintos más electrizantes. Edward Beer es la cabeza pensante de este grupo, que está muy bien secundado en esta ocasión por Anthony Thorpe.

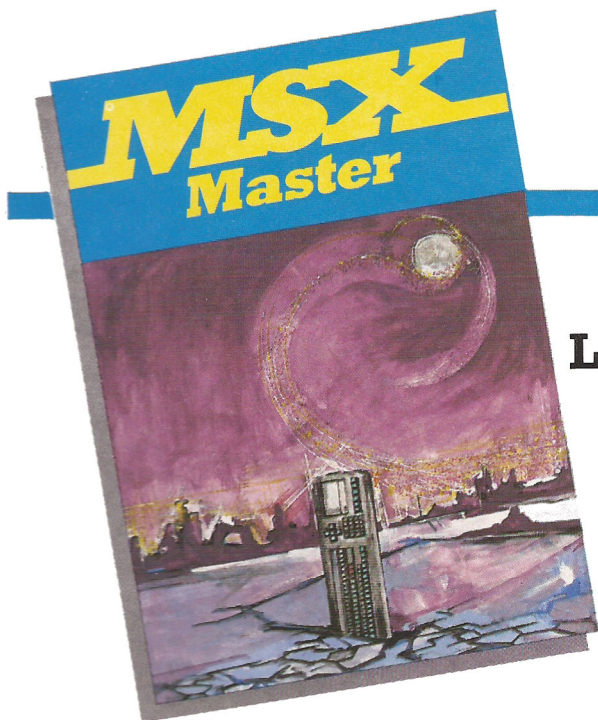
**NEW ORDER:** “Low-life” (LP Nuevos Medios).- Nos encontramos con este nuevo LP en el que se plasma toda la fuerza y sensibilidad que poseen New Order. Habían salido al mercado varios maxis de ellos, en los que ya se podían intuir grandes cosas, muy especialmente en el tema “The perfect kiss”, incluido también en este LP.

**NACHA POP:** “Dibujos Animados” (LP Polydor).- Un disco nacional para completar esta sección. Sin duda de lo mejor que ha salido. Nacha Pop han sabido aprovechar los elogios de muchos consagrados para demostrar que aquí se hace buen pop.

**STEVIE WONDER:** “In square circle” (LP RCA).- Siempre que aparece el nombre de Stevie Wonder en algún apartado musical, es para alabar su trabajo. Este hombre consigue imponer la fuerza de su peculiar estilo, adaptándolo al momento. Más personal, por supuesto, que otros nombres como Michael Jackson o Lionel Richie.

### Otros discos recomendados:

**LP: DAVID BYRNE:** “Música para que la rodilla juegue”; **PREFAB SPROUT:** “Steve McQueen”; **SIMPLE MINDS:** “Once upon a time”; **KID CREOLE AND THE COCONUTS:** “In praise of older women and other crimes”; **SADE:** “Promise”; **EL ULTIMO DE LA FILA:** “Cuando la pobreza entra por la puerta, el amor salta por la ventana”; **PROPAGANDA:** “A secret wish”; **LEVEL 42:** “A physical presence”.



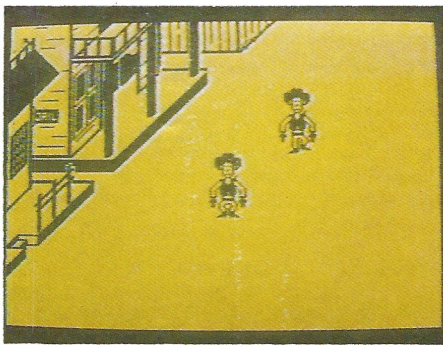
# MSX Master

## LA REVISTA QUE HACIA FALTA

La revista que estabas esperando ya está lista. Se llama **MSX MASTER** y podrás encontrarla en todos los quioscos y librerías, además de las tiendas de informática. Todo lo que quieras saber sobre el MSX lo encontrarás en esta nueva publicación que marcará un hito en la historia de las revistas de informática.

## PROXIMAMENTE A LA VENTA

# Juega ya!



## TEQUILA GUNNER 48 K

Vas a revivir por unos momentos una apasionante aventura de acción y riesgo en el lejano oeste.

Déjate llevar por tu intuición y afina bien la puntería, en pro de eliminar en sangriento duelo a cuantos "malos" puedas.

No siempre los "malos" dispararán sobre tí, ya sean disparos u objetos contundentes, pero debes tener en cuenta una cosa, tú sólo tienes 6 balas por pistola, y un tiempo límite para acabar con ellos.

El protagonista de la acción es el temido pistolero "Tequila Gunner", al cual controlarás con las siguientes teclas:

"Z" - Izquierda

"X" - Derecha

"N" - Fuego pistola izquierda

"M" - Fuego pistola derecha.

Programa realizado por HERMES COLL.

## ANTIAEREO (48K)

Si quieres pasar un buen rato jugando a la guerra, aquí tienes un programa que simula un ataque aéreo.

Consta de 10 oleadas de ataques sucesivos, en las que deberás abatir el máximo número posible de aviones, antes que lleguen a tu antiavión e impacten con sus bombas.

Evita que el contador de impactos crezca demasiado pues esto implica la destrucción de tus defensas.

Dirige el cañón desde tu punto de mira, situado, en un principio, en el centro de tu visor. Después de la destrucción de un avión o al fin de una oleada, el siguiente avión puede aparecer desde cualquier punto cardinal.

Debes buscarlo y destruirlo.

Cuantas más oleadas superes mayor será la dificultad para derribar los aviones enemigos.

CONTROLES

O - Izquierda

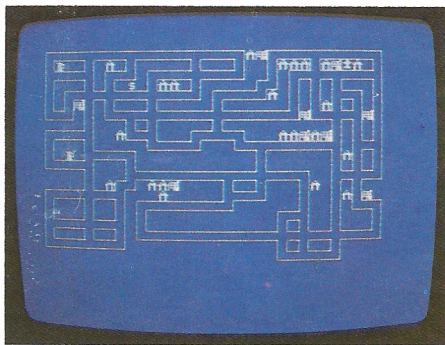
P - Derecha

Q - Arriba

A - Abajo

M - Fuego

Programa realizado por: HERMES COLL



## TU CIUDAD 48 K

¿Has jugado alguna vez al Monopoly?, seguro que sí y además ahora podrás introducirte en el juego participando activamente en él, y estamos convencidos que llegarás a ser el amo absoluto de tu ciudad, para ello deberás competir con unos contrincantes que intentarán lo mismo que tú.

El juego está preparado para un total de hasta cuatro jugadores, naturalmente también pueden jugar menos.

Si habéis jugado alguna vez al Monopoly no os será difícil jugar con él. Deberéis negociar con bancos, fábricas, empresas, calles, hoteles, etc...

Un juego típico ahora trasladado a tu Spectrum, así que ánimo y empieza a controlar tu ciudad.

Programa realizado por HERMES COLL.

## LA JUNGLA 16 K

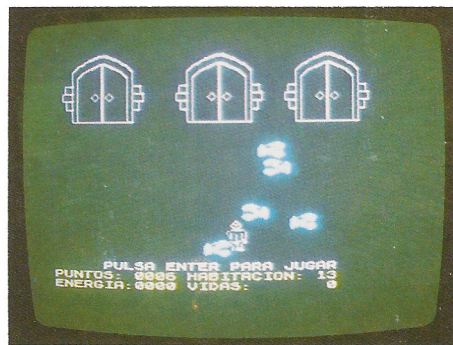
Te presentamos un juego arcade en el que tendrás que esquivar los peligros que te acecharán en una tenebrosa y espesa jungla situada en lo más recóndito del África Central.

Una vez hayas conseguido superar las azarosas pruebas que la diosa Fortuna ha interpuesto en tu camino, obtendrás el debido premio a tu esfuerzo, que no es otra cosa que "El tesoro de los TUMBA-TWOMBA" un juego realmente emocionante en el que te puedes encontrar con el exotismo y los peligros de la jungla.

Ojo, estate atento, y busca sin desmayo el tesoro. No te desanimes, pues estamos seguros que lo encontrarás.

La selección de joystick y teclado se realizará al comienzo de la partida.

Programa realizado por HERMES COLL.



## OKLAHOMA CHONES (48 K)

Os presentamos un juego «arcade» en que te encontrarás en los subterráneos de una antigua civilización perdida.

Deberás sortear los innumerables peligros que en una sucesión trepidante irán apareciendo en las múltiples habitaciones del laberinto.

Así mismo deberás velar por tu salud ingiriendo los alimentos que te aparecerán, así como los líquidos que tendrás que beber regularmente.

Para ayudarte en tu difícil misión encontrarás a tu paso, objetos que te serán de gran utilidad. (espada, etc...).

No te olvides al final del juego de coger la llave que te permitirá regresar a tu propio mundo.

Después de todo lo dicho ¿Te atreves a encontrar el tesoro perdido? Piénsatelo bien, pues la prueba tiene su dificultad, aunque tú puedes conseguirlo.

Programa realizado por: HERMES COLL.

**¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!**

Envíanos tus programas, en sistema MSX, COMMODORE-64 o SPECTRUM y gana dinero. Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.

¡OJO! No sólo juegos, envía también UTILIDADES. Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por tí y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero. Los juegos o utilidades que sean

seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE**, así no tendrás que esperar. Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE**. Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:

**LOAD'N'RUN CONCURSO PROGRAMAS**  
Apartado de correos nº 36.099  
**08080 BARCELONA**  
¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!

relato de  
ciencia-ficción

## ¡SEÑOR, LIBRANOS DE LA ESCLAVITUD!

By Joseph Louiston

Definitivamente, se había perdido. Palpó con sus doloridas manos su uniforme, acartonado por la nieve y el frío, en busca de otra pildora que le permitiera caminar un centenar de pasos más. No halló ninguna en la cajita que extrajo del bolsillo posterior de su maltratado pantalón, y furioso arrojó lejos de sí el receptáculo que le había ido dando fuerzas para seguir. Conrad, estás listo —pensó— acabarás convertido en un carámbano. Intentó reanudar la marcha, pero le pareció como si miles de agujas se clavasen en sus ateridos miembros y, finalmente, sus músculos se negaron a obedecer. Se dejó caer sobre un tronco y, más asustado que vencido, dirigió por enésima vez su vista al cielo. Era inútil. Por aquella época del año, se hacía realmente difícil orientarse por las estrellas. Casi siempre había amenazadoras nubes cubriéndolo todo. A pesar de que sus ojos hacía horas que se habían acostumbrado a la penumbra, no conseguían penetrar en aquel cielo negro que le negaba las lucecitas que eran su salvación.

Bajó el rostro apesadumbrado e hizo un esfuerzo sobrehumano para no ceder al pánico que le iba invadiendo.

Hacia tan sólo unas horas que se había separado del resto del comando en misión de prácticas de supervivencia grado cero. Al principio le resultó fácil orientarse en medio del enorme bosque nevado, luego, todo se complicó. Aunque estaba en una excelente forma física, el intensísimo frío, unos treinta bajo cero, calculó, fue haciendo mella en su organismo; atenuando su cuerpo, haciendo que cada movimiento fuese un suplicio, robándole el aire de sus pulmones y sumergiéndolo en el peligroso sopor que le producía el cansancio cada vez mayor. Finalmente, el cielo se encapotó y el único resquicio de esperanza se cerró sobre su cabeza. Se puso en pie enérgicamente, intentando ahuyentar su pavor. Se frotó las manos entumecidas, mirando en derredor como si esperase que el mortecino resplandor de la nieve le indicara el camino correcto. Se estremeció al pensar en aquella famosa prueba, eran ya unos cuantos que se daban por desaparecidos.

Todo formaba parte de su entrenamiento como futuro trabajador en el espacio. Maldijo para sus adentros la hora en que se le ocurrió solicitar un puesto de técnico en una plataforma espacial, donde otros mortales estaban ya llevando a cabo los planes científicos del gobierno. Se reclutaban expertos para las plataformas —había doce en total, flotando por el sistema solar— y se les obligaba a pasar una serie de durísimas pruebas antes de ser aceptados. Conrad las había superado todas. Aquella era la última: Supervivencia, grado cero, en lo más intrincado de los bosques canadienses. Pertrechado con un magnífico equipo, armado con su pistola-laser y con un emisor-receptor y escasas provisiones, había transportado, a él y a tres hombres más, desde la nave nodriza hasta aquel infierno blanco. Después de que con voces enronquecidas se desearan suerte, cada uno tomó un rumbo distinto al de los demás e inició la penosa marcha por la nieve. Tenían que encontrarse en el Punto Alfa, dos días después, a las 3 horas Tiempo Universal. La prueba no requería sólo fortaleza física y sentido de la orientación, se precisaban nervios de acero y un alto grado de intuición para sortear los peligros en solitario y no acabar en el fondo de una de las innumerables grietas que, disimuladas por la nieve, se abrirían bajo sus pies al menor descuido. Todos lo sabían y, sin embargo, trataban de imprimir un aire marcial a su lento caminar por la nieve, abriéndose paso sin cesar y con el único objetivo en sus mentes de sobrevivir y superar la prueba. Las compensaciones que significaba obtener la plaza de técnico en una plataforma espacial, bien valían todos los esfuerzos. Conrad empezó a sospechar que quizás no valía la pena morir por un trabajo. Tenía que haber intentado volver al punto Beta —lugar a donde te podías dirigir en caso de desistir y abandonar la prueba —cuando cayó por aquel terraplén y perdió su emisor-

# Piensa, después de Jugar

receptor durante la caída. No se había lastimado mucho, pero estaba algo magullado y la bolsa que contenía el emisor-receptor y gran parte de sus exiguas provisiones, se habían deslizado pendiente abajo hasta desaparecer de su vista. Entonces fue cuando cometió el error de seguir, en lugar de tratar de desandar lo andado.

Quizá fue su orgullo lo que le impulsó a continuar en liza o su tradicional terquedad ante las adversidades, lo cierto es que, a pesar de su franca desventaja y de lo expuesto de su situación, resolvió proseguir.

Ahora se arrepentía y comenzaba a sentir una inquietud creciente que le aceleraba el corazón. Si no lograba encontrar pronto el próximo punto de avituallamiento, se podía contar entre los muertos.

Esta idea martilleaba su cerebro y sus sienes latían dolorosamente y cada vez con más fuerza.

Empezó a notar que el aire le cortaba la laringe en cada inspiración y que sus pulmones parecían quebrarse cuando penetraba la gélida corriente que su boca no lograba calentar. La vista se le nublabá por momentos y pateaba con rabia para intentar recuperar el calor que inexorablemente se le escapaba de su cuerpo.

Oyó un ruido sordo a su derecha y, esforzando sus cansados ojos, logró vislumbrar algo de grandes dimensiones que se le venía encima. Horrorizado intentó eludir la embestida inútilmente y recibió un tremendo impacto que lo arrojó a varios metros y lo semisumergió en una masa de nieve, ramas, piedras y hielo. El alud lo había rozado por la parte lateral externa de la avalancha.

Conrad boqueó semiinconsciente, vio como una mano roja aparecía ante sus ojos y perdió el conocimiento.

Abrió los ojos y parpadeando fue acostumbrándose a la semipenumbra que lo envolvía. Lentamente fue recordando y se sobresaltó al comprobar que estaba vivo. No estaba demasiado seguro, pero creía estar vivo. Al menos parece que mi cabeza funciona, pensó. Intentó incorporarse para inspeccionar el lugar donde se hallaba, pero un agudo dolor en la espalda se lo impidió. Oyó entonces un sonido dulce, mezcla de música y cánticos y notó como un agradable calorillo iba invadiéndole. La laxitud se volvió a apoderar de sus miembros y percibió un soplo suave en su frente. Instintivamente llevó su mano a la cabeza e hizo un enorme esfuerzo por abrir de nuevo sus ojos.

Lo que vio le reconfortó en sobremanera y le tranquilizó.

Delante de él, incorporado sobre su cuerpo y escudriñándole atentamente, había un anciano de rostro noble, ojos penetrantes y larga barba.

—¿Quién es usted? ¿Dónde estoy? ¿Qué ha pasado?

En anciano sonrió afablemente.

—Demasiadas preguntas de una sola vez. ¿Se encuentra mejor? Creo que lo peor ya ha pasado.

—¿Quiere decirme quién es usted y qué hago yo aquí?, insistió Conrad.

El hombre se giró sin responderle y se dirigió al fondo de la habitación. Con movimientos pausados extrajo de un pequeño armario de madera una botella y un vaso. Escanció algo de líquido en el vaso y aproximándose a Conrad se lo tendió con una mueca amistosa.

—Tenga. Beba, le hará bien.

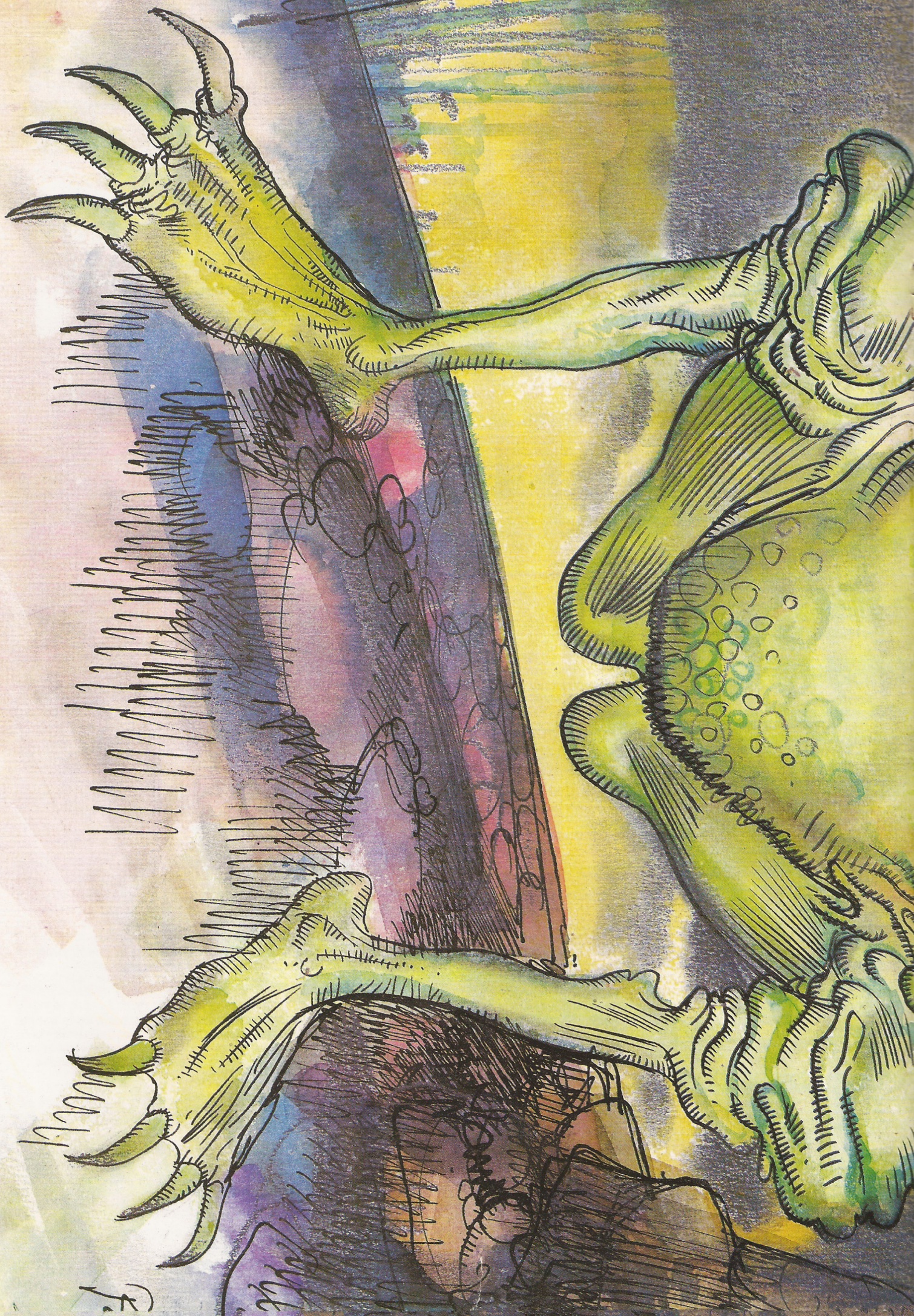
Conrad aceptó de buen grado. Le vino a la mente el gratificante sabor del cognac francés que guardaba celosamente en su taquilla, en la base.

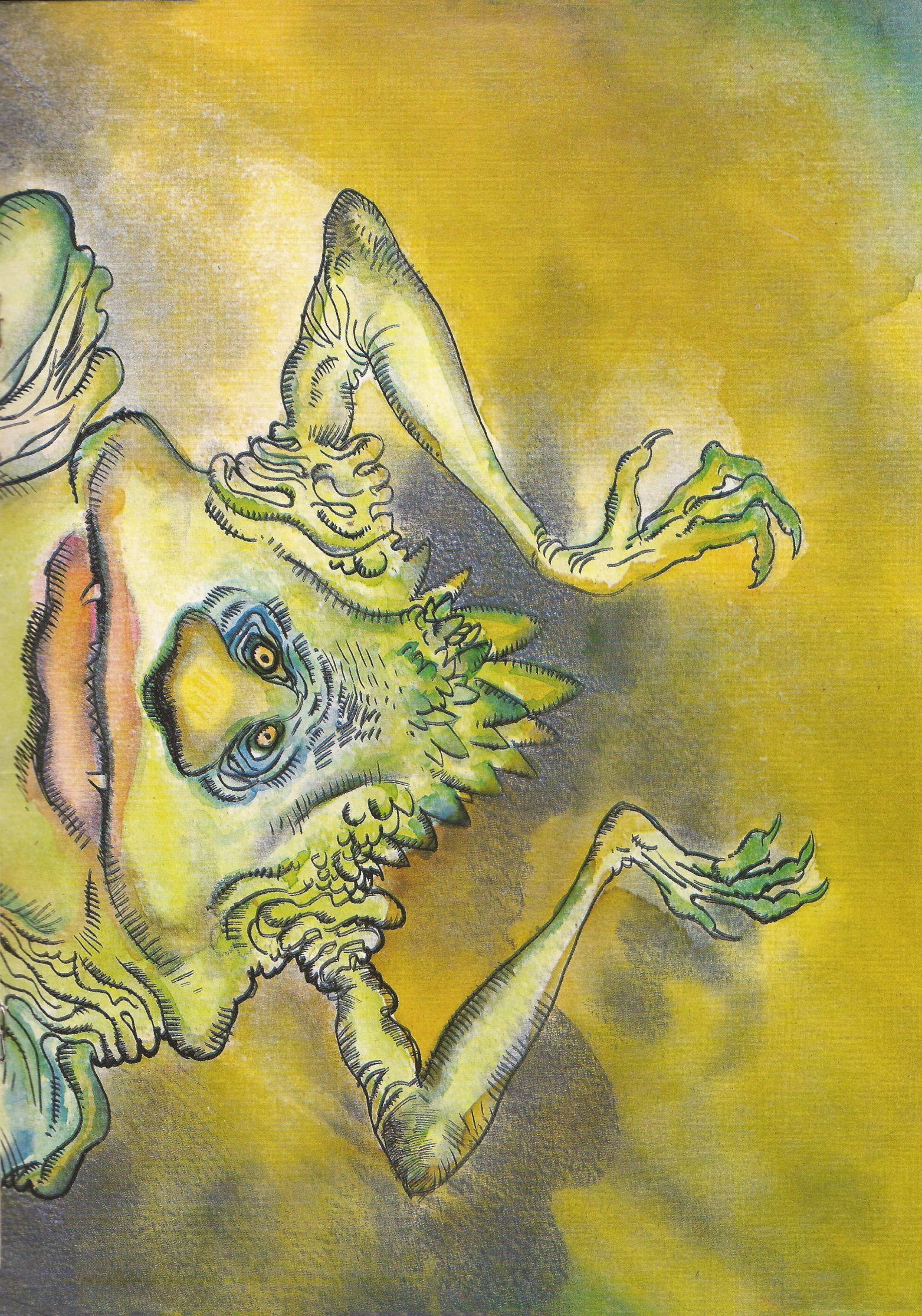
Cuando el líquido se deslizó por su garganta, Conrad creyó morir de placer. Súbitamente, se percató que era el mismo sabor el que estaba paladeando. Su cara debía reflejar su perplejidad cuando miró al viejo, porque éste sonrió y le anticipó:

—Sí, tiene el bouquet del mejor cognac francés.

Conrad siguió mirándolo con expresión aturdida.

—Pensé que era ese sabor el que le apetecería.





Continuó el anciano, moviendo distraídamente las manos.

Se volvió sobre sí mismo y hablando pausadamente mientras caminaba, empezó a alejarse del lecho.

—Usted me ha hecho unas preguntas y yo voy a contestarlas. Pero, antes, le ruego que haga un esfuerzo y que me siga a la estancia contigua. No tema, el dolor que sintió en la espalda, ya ha desaparecido. Nada le impide levantarse. Venga por favor.

La mano tendida del anciano le invitaba a hacer lo que le decía.

Conrad lo observó por el rabillo del ojo mientras se incorporaba. El viejo le esperaba en el umbral de la puerta y su mirada le incitaba a seguirle. Reparó en que su uniforme estaba como recién salido de la cadena de fabricación, cerró el dispositivo que hermetizaba el traje y se levantó decidido. Entonces se dio cuenta de que no sentía dolor alguno y que se notaba su cuerpo y su mente como jamás hubiera soñado. Era como si le hubiesen dado una sobredosis de píldoras como las que le proporcionaron antes de la prueba.

Pasaron juntos a la habitación donde ardía un fuego en un hogar. Únicamente las llamas iluminaban la estancia. El mobiliario de la pieza era de madera, tosco y a la vez confortable, típico de los refugios de alta montaña que había existido en el siglo XX.

Conrad quedó un tanto sorprendido por lo anacrónico del lugar, pero consiguió disimular su sorpresa.

El viejo acercó dos taburetes de madera al fuego y le hizo un ademán para que se sentara. Luego, con aire solemne se dirigió a su acompañante con voz firme pero dulce.

—Conrad, le he elegido a usted para que haga un gran servicio a sus semejantes...

El joven intentó balbucear, atónito, una pregunta:

—¿Cómo... cómo... sabe... ?

—No es el momento de explicárselo —le atajó el viejo— lo que tengo que decirle es muy importante. De modo que no me interrumpa y escuche con atención. Dentro de muy poco, estará usted rumbo a la plataforma Júpiter y debe recordar exactamente cuanto le diga.

Conrad sintió que se le helaba la sangre en las venas. Nadie, excepto el Alto Mando y los componentes del comando, sabía de la existencia de la Plataforma Júpiter. Ni siquiera aquellos que habían sido rechazados supieron jamás para qué proyecto iban a ser seleccionados. Sólo poco tiempo antes de iniciar la prueba, fueron informador de que los que la superaran serían embarcados de inmediato hacia la Plataforma Júpiter, de nueva creación y considerada un alto secreto.

El anciano pareció adivinar sus pensamientos y alzando una mano con gesto tranquilizador, siguió su discurso.

—La Plataforma Júpiter ha sido creada para llevar a cabo un experimento tan secreto que sólo algunos privilegiados saben dónde está. Aunque le puedo asegurar que casi nadie sabe para qué va a servir. No viene al caso ahora que le diga cómo sé todo esto. No tenemos demasiado tiempo y tengo que explicarle, de manera que Ud. lo entienda, lo que debe hacer.

Conrad se removió inquieto en su asiento y el viejo prosiguió.

En la Plataforma Júpiter se va a instalar un laboratorio médico, acondicionado con la técnica más avanzada. En ese laboratorio, está previsto que se realice la operación más delicada que haya efectuado jamás un cirujano convencional ni robotizado.

El joven se percató de que las palabras del anciano sonaban como fuera de escena en el marco donde se hallaban ambos, pero siguió prestando atención.

—Usted será designado para dirigir el delicado soporte electromecánico que intervendrá en la operación.

—¿Pero de qué me habla?

—Déjeme terminar: esa operación consistirá en el trasplante de un cerebro humano a un robot de la serie W-Y98 que, como sabe, se están perfeccionando a marchas forzadas. La finalidad es la de conseguir un ser híbrido que sea prácticamente inmortal. El cerebro detendrá su proceso de envejecimiento mediante los impulsos energéticos que recibirá del robot y éste es, de hecho, eterno, ya que autogenera su propia energía. Si esa operación se lleva a cabo, los resultados serán tan monstruosos que nadie puede imaginarlos. Pero yo se lo que ocurriría y por eso le pido su colaboración.

—¿Y qué quiere que haga? —Preguntó Conrad desconcertado.

—Que, una vez esté usted en la Plataforma, la destruya. Eses experimento no debe hacerse en forma alguna.

El joven se alzó violentamente de su asiento e increpó con incredulidad al viejo.

—¿Quiere que yo destruya la Plataforma? ¿Está loco? ¿Pero quién es usted?

Con una mirada conmisericordiosa, el anciano se levantó a su vez y le espetó:

—Poco importa quien soy, sino qué es lo que le estoy pidiendo. Le ruego que me considere amigo y que me crea cuando le digo que sólo intento salvar al hombre de la esclavitud.

Conrad se sorprendió a sí mismo con la boca abierta, agotada su capacidad de comprensión. Notó como la sensación de bienestar le abandonaba y que sus sienas volvían a latir furiosamente. Antes de perder la visión de su entorno, oyó de nuevo al anciano que le hablaba, casi susurrando.

—Recuérdelo. Busque la falla en el fuselaje de la Plataforma y destrúyala. Póngase a salvo y no intente comprender. El tiempo traerá a su mente las respuestas. Ahora debe creerme y hacer cuanto le he dicho. Adiós, amigo. Buen viaje.

El haz del láser se movía con milimétrica precisión.

Aunque la tensión y los nervios del momento le hacían sudar, Conrad dirigía con firmeza los mandos de la máquina.

Allá abajo, como inmerso en un foso aséptico de blancas paredes de metal, estaban los actores de la comedia.

Un hombre de mediana edad, tumbado en una losa blanca, con la cabeza rapada y el cuerpo lleno de cables que le conectaban a un inmenso panel de la pared, donde se controlaban sus constantes y donde una computadora estaba lista para decidir el momento propicio para empezar. A su lado yacía el último modelo del robot W-Y98, brillante y quieto, con una configuración semejante a la del hombre pero infinitamente más poderoso y sin taras genéticas, dispuesto a recibir en su cavidad craneal el cerebro del humano.

Conrad recordó fugazmente su experiencia. Hacía dos años que había tenido el encuentro con el enigmático anciano. Cuando lo recuperaron los equipos de rescate no mencionó nada a nadie. Se enteró entonces que sus tres compañeros había perecido. Durante los largos meses que duró su viaje a la Plataforma Júpiter, revivió mil veces lo ocurrido en el bosque y algo en su interior le decía que el viejo tenía razón.

Sin embargo, cuando llegó a la Plataforma, no fue capaz de destruirla, a pesar de que su preparación técnica pronto le facilitó el hallazgo

de la falla mencionada por el viejo. Mantuvo una fuerte lucha interna y cuando aún no había adoptado una postura definida, le informaron de que al día siguiente se realizaría el experimento.

Notó como temblaban sus manos y las palabras del anciano resonaron en su mente:

—Será un ser híbrido, prácticamente omnipotente, que además se potenciará a sí mismo. Su capacidad crecerá de forma ilimitada y luego creará otras criaturas semejantes a él. Debe usted impedirlo. Debe usted salvar a la humanidad de la más espantosa de las tiranías...

El comandante Conrad secó el sudor de su frente.

Las miradas de todos los subalternos estaban fijadas en él.

No en vano había sido ascendido y premiado con un puesto en el Consejo por sus méritos... Cerró los ojos y permitió que la primera clavija se deslizase entre sus dedos. El láser empezó a zumbear y en su trayectoria empezó a marcar el cráneo rapado una incisión larga, profunda y rojiza.

El experimento había comenzado...

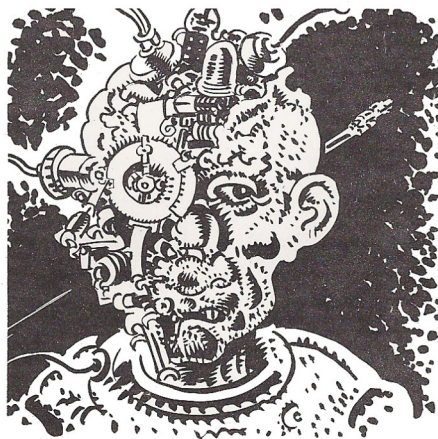
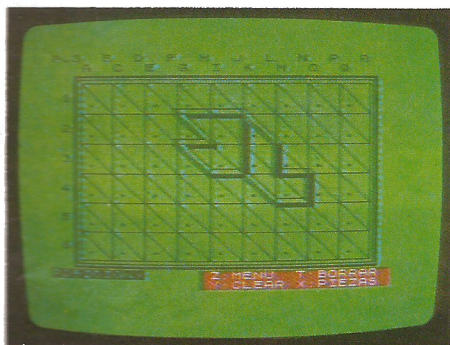


Ilustración: MEDIAVILLA



# Aprende



## CONSTRUCCIONES TRIDIMENSIONALES

Con este programa podréis dibujar y diseñar figuras tridimensionales (posibles algunas de ellas e imposibles el resto. Os recordamos, por si no lo sabíais, que por figuras imposibles entendemos cualquier objeto que se pueda representar en el plano, pero no construir en el espacio).

Estas piezas están construidas en perspectiva axonométrica dimétrica.

Hay dieciséis piezas con punto central y otras sin punto, ninguna pieza puede rotarse. Las piezas con punto tienen el lado vertical a la izquierda, y las que no tienen punto lo tienen a la derecha. Dispondréis de cinco pantallas independientes, en las que inicialmente hay cinco figuras que te podrán ayudar a entender este proceso.

### COMANDOS

«Z» - Retorno al menú principal.

«X» - Visión del menú de piezas.

«Y» - Clear: Borra todas las piezas de esa pantalla.

«T» - Borra una pieza.

Para poner una pieza en una casilla, primero hay que indicar su posición (verticalmente y horizontalmente), para que a continuación se indique el número de la pieza. Programa realizado por JAVIER BURGUES.

## TRIGONOMETRIA 16 K

Este es un programa didáctico para aprender fórmulas trigonométricas. El menú está compuesto de las siguientes opciones:

1. Representación gráfica: En pantalla aparecerá una circunferencia con las razones trigonométricas representadas. Podrás resaltar las que desees.

2. Fórmulas: Se te mostrará las fórmulas trigonométricas.

3. Resolución de triángulos: El programa te dará una idea de como puedes resolver triángulos rectángulos.

4. Teorema del seno: Fórmulas del teorema del seno para resolver triángulos oblicuángulos.

5. Teorema del coseno: Fórmulas del teorema del coseno para resolver triángulos oblicuángulos.

Programa realizado por SANTI CHOLBI



## EUROPA 48K

Europa es un programa muy didáctico muy útil para aprender y conocer los datos más importantes de cada país.

Estos datos son:

Bandera

Nombre del país

Capital

Superficie

Idiomas

Gráfica de comparación de superficie de dos determinados países.

Al terminar la carga, se te mostrará un menú con seis opciones, que son:

0.— Terminar: Para cuando desees salir del programa.

1.— Demostración: Se te mostrarán los 35 países por orden alfabético.

2.— Lista países-capitales: Te da la lista de todos los países y sus correspondientes capitales.

3.— Ver un país: Podrás ver las características del país que desees.

4.— Preguntas: Tendrás que responder a las preguntas que te haga el ordenador.

5.— Cambiar país: Podrás cambiar el país en relación al cual quieres ver las gráficas. Programa realizado por SANTI CHOLBI

## RELACIONADOR 48K

Este es un programa que tiene múltiples aplicaciones, como por ejemplo:

— Diccionario de idiomas

— Diccionario de sinónimos

— Listar fórmulas, etc.

El menú está compuesto de las siguientes opciones:

1. Almacenar datos: Sirve, como su nombre indica, para introducir datos en memoria. Estos datos son dos palabras que quieras relacionar entre sí.

2. Recuperar datos: Es para, dado un dato, encontrar su correspondiente pareja.

3. Listar datos: Lista todos los datos que hay en memoria en ese momento.

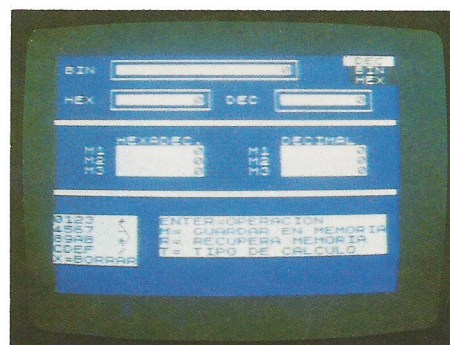
4. Borrar dato: Borra la pareja de palabras que indiques.

5. Borrar datos: Borra todas las palabras comprendidas entre las dos que indiques.

6. Salvar datos.

7. Cargar datos.

Programa realizado por SANTI CHOLBI



## CALCULHEX 16/48 K

Calculhex es una sencilla calculadora que trabaja simultáneamente en tres sistemas: binario, hexadecimal y decimal, puedes realizar operaciones en los tres sistemas:

— Suma- “+”

— Resta- “-”

— Multiplicación- “x”

— División entera- “/”

También puedes guardar números en tres memorias independientes.

Teclas:

— 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F - Entradas numéricas según el sistema que estés usando.

— + - x / - Da por finalizada una operación y muestra en la pantalla el resultado.

— “X”- La primera vez limpia la pantalla de cálculos (para cuando te equivoques), y una segunda vez inicia los cálculos.

— “M”- Guarda en memoria lo que haya en la pantalla de cálculo. Una vez puesta la “M” saldrá un mensaje (“memoria”) y el ordenador estará esperando que introduzcas el número de memoria donde quieras guardarlo.

— “R”- Transfiere lo que haya en una memoria a la pantalla de cálculos.

— “T”- Cambiar el sistema de numeración.

Pantallas:

Está dividida en tres trozos:

La parte superior es la pantalla de cálculos (binario, hexadecimal, decimal), en la esquina superior derecha está el tipo de numeración actual.

La parte media muestra las memorias en hexadecimal y decimal.

La parte inferior indica las teclas a usar.

La calculadora sólo trabaja con números enteros.

Si algún resultado excede de 99.999.999 (dec) o es inferior a -99.999.999, el resultado será “0”.

Programa realizado por SANTI CHOLBI

# Computer Club

Si quieres realizar algún contacto de tipo informativo, intercambiar, comprar o vender material, etcétera, te brindamos gratuitamente esta sección para que puedas realizarlo. Sólo tienes que escribirnos, indicando tu nombre y dirección completa (calle, número, población, código postal, provincia). El apartado postal o teléfono no bastan. Ro-

gamos también que nos indiquéis en el caso de ventas de material se segunda mano, el mes y año de compra. En cualquier caso, tratad de ser breves, por favor. Envía tu carta a: LOAD'N'RUN (Computer Club). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.

Vendo aplicación de memoria externa del Spectrum. Precio a convenir. Llama al tel. 237 29 75 de Barcelona. Preguntar por Raimon. Llamar sólo horas de comidas. Raimon Serramina Formosa  
Paseo de Gracia, 120  
Barcelona 08080

Vendo Commodore Vic-20, 1 cartucho de juegos, manual del usuario 1<sup>er</sup> tomo del curso de Basic. Todo ello por 20.000 ptas. Fue adquirido en junio del 84. Salvador Jofre  
C/. González Solesio, 25  
Suria (Barcelona)

Vendo juegos electrónicos como el "Tron Caveman Scrambler Lupin", "Flights of the titans" al precio de 4.000 pesetas cada uno. Pedro Miguel Pérez González  
C/. Martínez de la Rosa, 81 (nuevo)  
Teléfono (952) 30 13 91  
Málaga 29010

Estoy interesado en el intercambio de programas para Commodore 64. José Lázaro Pérez  
C/. Portugal, 39, 3<sup>o</sup> 1<sup>a</sup>  
Barcelona 08027

Vendo ZX Spectrum 48K + interface Kempston + revistas y más de 20 programas de categoría. Tiene un año y lo vendo todo por 18.000 ptas. Vendo también interface programable por 3.000 ptas. Robert Beltrán Tallada  
Tamarit, 175, 4<sup>o</sup> 1<sup>a</sup>  
Barcelona 08015  
Tel. 325 78 43. Sólo sábados o domingos.  
Fecha de compra, junio de 1984.

Desearía intercambiar programas para CBM-64, tengo más de 400. Escribir a: Ramón Losada Cortiñas  
C/. Río Castro, 43, 4<sup>o</sup> C  
Ferrol  
La Coruña

Easy Script más instrucciones en español. Vendo a 40.000 ptas. En cassette también cambiaría impresora Commodore MPS-801 por unidad de discos. Llamar al 256323 (922). Eduardo Sanpedro Núñez  
San Juan, 26  
La Laguna (Sta. Cruz de Tenerife)

Desearía cambiar o vender juegos y utilidades del Spectrum 48K. Dispongo de n.º 1 y últimas novedades. José Vicente Ripoll García  
Mosén Pedro Mena, 26  
San Juan (Alicante)

Vendo video juegos Atari, consola y mandos en perfectas condiciones de uso. Incluyo un lote de 8 cartuchos (Missile, Comand, Gran Prix) 30.000 pesetas. Miguel Angel Llatas Montesinos  
Avenida del Cid, 8, pta. 25  
Tel. (96) 325 10 07  
Valencia 46018

## L'N'R Shop

Si quieres alguno de estos tres productos, sólo tienes que pedirlo por carta, indicando cual (o cuales) deseas y adjuntando TALON nominal por el precio marcado. Nosotros te remitiremos el

producto elegido. En el caso de las camisetas no olvides de indicar la talla (super-grande, grande o mediana). Escribenos a Load'N'Run (Shop). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.



### Stereo Box 4

Un aparato de gran utilidad que te ofrece L'N'R en exclusiva.

Conectando el Stereo Box a tu radio-cassette, sólo oirán música los que lo deseen. De esta manera no te molestarán mientras conduces o incluso podrás seguir escuchando música tranquilamente sin molestar a nadie mientras duermen tus acompañantes.

El Stereo Box es de muy fácil instalación y está totalmente garantizado por Load'N'Run.

Precio: 1.995 Ptas. Gastos de envío incluidos.



### Kit Amplificador Load'N'Run para tu Spectrum

¡Diviértete montando tu propio Kit Amplificador!

Podrás oír, con toda claridad, la voz, la música y el sonido de tu Spectrum. El Kit incluye una caja muy práctica donde colocarlo una vez montado y un folleto con las instrucciones garantizadas del montaje.

Totalmente garantizado por Load'N'Run. Precio: 1.500 Ptas. Gastos de envío incluidos.



### Camisetas Load'N'Run

Para todos los que vibráis cada mes con los juegos y utilidades que presenta la revista, hemos confeccionado estas estupendas camisetas serigrafadas con el distintivo LOAD'N'RUN.

Para que pudierais utilizarlas todos, independientemente de la edad o estatura, las hemos hecho de tres tamaños, que son la talla super-grande, la grande y la mediana.

Distínguese con la camiseta Load'N'Run. Precio: 350 Ptas. Gastos de envío incluidos.

# Ultimas Noticias

Como habeis podido observar hay notables cambios en LOAD'N'RUN, esta ampliación ha sido sólo un primer paso al que seguirán otros. Para ello esperamos vuestras sugerencias. También habeis podido observar que ya se empiezan a publicar los programas ganadores del 1<sup>er</sup> Concurso Nacional de Programas de L'N'R, al mismo tiempo que se ha puesto en marcha el 2<sup>o</sup> CONCURSO, en el que lógicamente esperamos contar con tu participación. No lo dudes y empieza a trabajar tu propio programa, con el que podrás ganar excelentes premios. Hay mucho dinero en juego. Para los que sois aficionados a la literatura y os sentís capaces de escribir vuestro propio relato de ciencia-ficción os ofrecemos una oportunidad para publicarlo, ya que en el reverso de nuestro póster, siempre habrá un relato, que esperamos escribais vosotros mismos. Por supuesto, se hará una selección muy metódica, así que agudiza tu ingenio, porque además de ver publicado tu relato, tendrás la oportunidad de recibir un buen regalo compensatorio. Y seguimos con el capítulo de regalos. En los cassettes hay sorpresa, así que busca bien y podrás encontrarlo con un buen regalo. Otro regalo previsto es el chandal de Happy Baloon para nuestros nuevos suscriptores. LOAD'N'RUN, en definitiva, ha entrado en una

nueva etapa y venimos dispuestos a tirar la casa por la ventana. Miles de regalos y la revista mejorada. Este es sólo el comienzo de la nueva etapa. Os prometemos que vamos a ir a más, mejorando contenido, abriendo nuevas secciones, dando más premios y todo lo que haga falta. Para conseguir todo esto, tú eres fundamental, por eso escríbenos y, en caso de no ser suscriptor, no olvides la cita que tenemos cada mes en el quiosco o librería. En cualquier caso, esperamos ansiosos tus cartas, dándonos sugerencias, o consultándonos cualquier problema que se te haya presentado con tu ordenador.

## ¡¡ATENCIÓN!!

Te proponemos un reto. Tal como habrás visto, al reverso de nuestro póster central, hay un relato de Ciencia-Ficción. ¿Eres capaz de igualarlo o mejorarlo? Si tu creación es lo suficientemente original, te lo publicaremos en nuestra revista. Remítenos tus cuentos escritos en un máximo de siete hojas, tamaño holandés, a doble espacio y escritos a máquina. Adjunta tus datos personales, nombre, dirección completa, teléfono... y envíalo a:  
LOAD'N'RUN RELATOS  
Apartado de correos 36.099  
08080 BARCELONA

## Suscríbete Ahora

### Te regalamos este Chandal



No pierdas la ocasión de conseguir un magnífico chandal HAPPY BALOON con distintivo de los equipos de la NBA. Para conseguirlo sólo tienes que suscribirte este mes a la revista de LOAD'N'RUN, que además te ofrece los mejores juegos y utilidades de Europa.

Copia o recorta este cupón y envíalo a:  
LOAD'N'RUN (Suscripción)  
Apartado de Correos 36.099  
08080 BARCELONA

Precio de cada suscripción:  
12 ejemplares y 12 cassettes por 9.475 ptas.  
Gastos de envío incluidos.

Deseo suscribirme a L'N'R SPECTRUM a partir del número \_\_\_\_\_

El importe lo haré efectivo mediante:

- GIRO POSTAL N.º \_\_\_\_\_  
 TALON NOMINATIVO ADJUNTO  
 CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR

Nombre y Apellidos \_\_\_\_\_

Domicilio \_\_\_\_\_

Teléfono \_\_\_\_\_

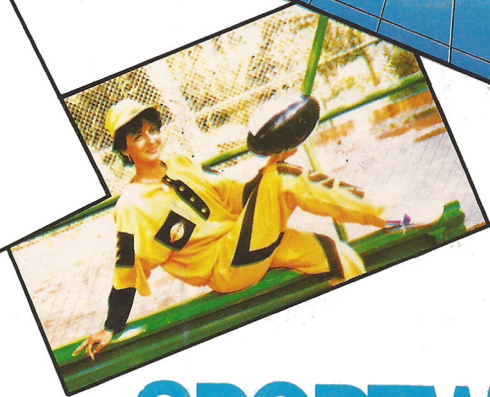
Población \_\_\_\_\_

Código Postal \_\_\_\_\_

Provincia \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_

*We are*  
**SPORT**

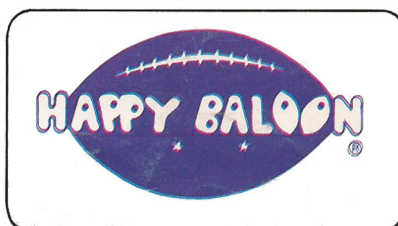


**SPORTWEAR**  
**AMERICAN LINE**

**DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO**

PASAND, S.A.

Aribau, 46 Tels. (93) 323 59 59 - 323 58 27  
08011 Barcelona





[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://loadnr.run.speccy.org/)



[SEQUORNICO@GMAIL.COM](mailto:SEQUORNICO@GMAIL.COM)